Опубликовано в журнале
«Лучшие компьютерные игры»
№1 (14) январь 2003

Project: Nomads (Проект 'Бродяги')

Жанр:
боевик
Издатель:
Radon Labs, CDV Software Entertainment
В России:
1С
Системные требования:
450MHz, 64Mb, 32Mb видео (1GHz, 256Mb, 128Mb видео)
Адрес в сети:
www.project-nomads.de
Сетевые режимы:
Локальная сеть, Интернет

Награда журнала

А вместо сердца — пламенный мотор!
Из старой песни

Project Nomads — не совсем обычная игра, практически не имеющая аналогов среди всех прочих компьютерных развлечений. В ней в равной мере есть элементы и action, и стратегии, и даже немножко от RPG.

Истребительный маневр не удался, зато у нас появился шанс погибнуть как Гастелло.

Основной игровой процесс происходит в реальном времени и представляет собой типичный action с видом от первого лица, однако действие игры ограничено пределами одного маленького островка, по совместительству являющегося нашей передвижной летающей крепостью. Стратегическое строительство и обустройство острова с одной стороны, воздушные бои в стиле **Crimson Skies** и отчаянные схватки с противником "на своих двоих" с другой — вот что такое Project Nomads.

Стратегическое планирование

Чтобы понять и оценить концепцию острова, прежде всего нужно рассказать о так называемых артефактах, "заготовках" зданий для будущего строительства. Для того чтобы возвести то или иное строение, нужно, во-первых, обладать необходимым артефактом и, во-вторых, иметь необходимые для строительства запасы энергии, которая добывается при помощи специальных ветряков (впрочем, об этом будет рассказано ниже). Сам процесс возведения новых зданий осуществляется просто: когда персонаж находится в пределах острова, после нажатия кнопки "действие" (подробнее о кнопках управления см. специальную врезку) появится список всех наличествующих в данный момент артефактов. Выбрав подходящую для строительства площадку и убедившись в наличии достаточного количества энергии, можно попросту "поставить" здание на приглянувшееся место. Чтобы активировать то или иное здание, достаточно подойти к нему, снова нажать кнопку "действие" и выбрать из появившегося меню пункт *use*. Для ремонта поврежденных строений используйте пункт *repair* (на ремонт, как, впрочем, и на все остальные действия, затрачивается энергия), а для сноса, соответственно, *destruction*.

***Обратите внимание*:** если пункт *destruction* подсвечен красным цветом, то после уничтожения здания оно не превращается в изначальный артефакт, а исчезает бесследно. Всегда помните об этом во время очередной глобальной перестройки.

Среди артефактов-зданий в игре встречаются:

Маяк (Lighthouse)

База, основное здание на всем острове, превращающая безжизненный клочок земли в настоящий летучий корабль. Маяк можно построить только один раз, и после его уничтожения игра автоматически заканчивается.

Навигационная башня (Navigation Tower)

Второе по важности строение — без навигационной башни ваш остров не может перемещаться в пространстве, а соответственно, и считаться полноценным боевым кораблем.

Ветряк (Electro Station)

Здание, предназначенное для добычи единственного ресурса — энергии. Стоит противнику уничтожить ветряк, и все дальнейшее строительство сделается невозможным.

Энергетический резервуар (Silo)

Увеличивает максимально возможное количество хранимой энергии. Чем больше энергии будет у вас в запасе, тем проще в боевых условиях осуществлять ремонт или авральное строительство.

Сборщик (Collector)

Альтернативный способ добычи энергии. Когда ваш остров не движется, небольшой робот-сборщик собирает концентрированную энергию в атмосфере и приносит ее в пункт сбора на острове. В боевых условиях этот способ практически неприменим.

Пушки (Guns)

Пушек в игре встречается несколько видов, однако авторы называют их одним именем — **guns**. Изначальные пушки, пулеметные турели, разделяются по возможностям на пушки первого, второго и третьего уровня. Пушки первого уровня не способны автоматически вести огонь по противнику и требуют обязательного управления игроком. Пушки более высоких уровней имеют увеличенную дальность действия и несравнимо более мощную убойную силу.

Также среди пушек встречаются артиллерийская установка, предназначенная для борьбы с тяжелой авиацией противника или массированного обстрела береговых укреплений; ракетная установка, стреляющая по самолетам самонаводящимися ракетами; и торпедная установка, выпускающая одну сверхмощную торпеду, чей полет контролируется непосредственно игроком.

Ангары (Hangars)

Ангары — дом родной для наших военно-воздушных сил. При малейшей опасности с воздуха ангар выпускает на свободу самолет, который по мере своих сил пытается противостоять натиску противника. При переключении на ручное управление мы получаем возможность самолично управлять истребителем, совершать дерзкие налеты на вражьи укрепления или бомбить противника сверху. Да-да, помимо "обычных" ангаров в игре встречаются и такие, в которых можно производить бомбардировщики.

Сейф (Artifact Safe)

Лишние артефакты, что не помещаются в инвентаре игрока, можно сложить в специальный сейф. Он, впрочем, тоже далеко не резиновый.

Пресс (Artifact Press)

Служит для производства из двух одинаковых артефактов одного артефакта более высокого уровня. Так, из двух пушек первого уровня можно сделать одну автоматическую, второго; из двух обычных ветряков — один сверхмощный; и так далее.

Война на земле

В некоторых игровых миссиях нам предстоит на время покидать родной остров и отправляться на поиски приключений пешим ходом. Здесь игра превращается в обычный action, но для достижения успеха в боях нужно все-таки иметь представление о некоторых "сухопутных" артефактах.

Пояс (Belt)

Только в полете живут настоящие Бродяги. Главное - вовремя успевать маневрировать.

Импровизированное представление нашего инвентаря, в котором хранятся все наши артефакты. Количество ячеек в поясе расширяется при помощи разбросанных кое-где по уровням специальных артефактов.

Боевое заклинание (Battlespell)

Горящий пламенем сгусток энергии, по сути, единственное наше оружие. Требует некоторого навыка в применении, но действует безотказно. Против зданий практически бесполезен.

Динамит (Dynamite)

Второй боевой артефакт, не очень-то подходящий для расправы с живой силой противника, но отлично уничтожающий вражьи строения.

Реактивный ранец (Backpack)

Вожделенный артефакт, который, увы, теряется всякий раз при переходе на новый уровень. После нахождения реактивного ранца наши неуклюжие пробежки по земле заканчиваются и начинается свободный и ничем не ограниченный полет по воздуху. Воспаряя, аки Икар в поднебесье, можно не просто любоваться красотой закатов, но ко всему прочему еще и обнаруживать артефакты, запрятанные в недоступных для простого путника высотах.

Воздушные бои

После того как мы оказываемся за штурвалом самолета, игра в очередной раз резко меняет лицо и превращается в не отягощенный излишним реализмом воздушный симулятор. Если вы когда-нибудь играли в Crimson Skies, то наверняка не встретите больших проблем. Самое главное — запомнить простую идею: разбиваясь на самолете, вы не погибаете по-настоящему, так как в этот момент просто управляете бипланом с земли. Кроме обычных истребителей, отлично подходящих для борьбы с себе подобными, в игре присутствуют и бомбардировщики, не приученные к стрельбе, но способные с огромных высот забрасывать вражьи базы взрывоопасными подарками. С управлением все исключительно элементарно: движения мыши отвечают за плавные повороты, кнопки курсора — резкий крен или набор высоты, ну а стрельба, как и прочие действия в игре, осуществляется левой кнопкой мыши.

Тактические советы

Где-то в дебрях каменной гряды скрывается заветный источник энергии.

С первых же минут игры постарайтесь свыкнуться с мыслью, что вы и ваш остров — единое целое. Уничтожив вас, противник уничтожает и остров, и наоборот. Поэтому во время долгих пеших скитаний не стоит забывать иногда нет-нет, а заглядывать на остров, точно так же, как и, увлекшись воздушными

дуэлями или пулеметным обстрелом, не стоит забывать о персоне собственного персонажа, который в это же самое время может быть вероломно атакован и коварнейше съеден каким-нибудь представителем местной фауны.

Помните, что "нестись напролом" — самая глупая тактика из всех. И хотя ваш остров перемещается по уровню от одной заранее заданной контрольной точки к другой, стоит все же время от времени дезактивировать навигационную башню и проводить тщательнейшие инспекции на предмет ремонта или восстановления отдельных зданий.

Всегда думайте о возможных усовершенствованиях и не забывайте время от времени использовать специальный пресс. Но — с оглядкой. Дело в том, что артефакты делятся на два вида: вечные (вновь превращающиеся в артефакт после уничтожения здания) и одноразовые (последние обычно подсвечены красным). Так вот, при "скрещивании" двух артефактов разного типа вы в итоге получите один высшего уровня, но худших свойств. То есть одноразовый.

При расстановке зданий на острове отдельно обратите внимание на размещение пушек. Если на ранних стадиях игры вам будет достаточно одной пушки в носовой части острова, то ближе к середине пушек должно быть как минимум три. Первая, автоматическая, на корме; вторая, самая мощная из автоматических, — на носу; и третья, для защиты от крупной авиации, в любом свободном месте.

Стратегически важные здания вроде ветряка и навигационной башни лучше расположить вдали друг от друга — при возможной бомбардировке, даже если одно из них будет уничтожено, вы все еще имеете шансы либо восстановить строение с новыми запасами энергии, либо просто продолжать двигаться, невзирая на поломки.

При взятии крупных баз не торопитесь подводить свой остров к вражьему берегу, а для начала проведите воздушную рекогносцировку и изучите расположение всех пушек и пулеметных установок противника.

Если хотите уничтожить какое-нибудь здание без долгого воздушного обстрела, просто направьте на него самолет и... повторите подвиг летчика Гастелло. Ударная волна от разлетевшегося в клочья биплана способна нанести куда больший ущерб, чем непрекращающийся десятиминутный обстрел.

Во время воздушного боя помните о так называемом "быстром перемещении", очень удобном во время ухода от лобового огня. Два раза кликнув правой кнопкой мыши и потратив некоторое количество энергии из общих запасников, вы практически мгновенно переместитесь на довольно внушительное расстояние.

Оказавшись на незнакомом острове и раздобыв реактивный ранец, всегда обшаривайте все закоулки, расселины и провалы в поисках спрятанных артефактов.

И главное. *Никогда* не суетитесь и не принимайте скоропалительных решений. Спешка нужна при ловле блох, а поднебесье требует вдумчивого, даже немного философского к себе отношения. Вспоминайте об этом всякий раз, когда не сможете пройти очередную миссию...

Прохождение

Приключения начинаются

Трое Бродяг, давних друзей-скитальцев, путешествовали по миру в поисках заработка и приключений. В один из дней их долгого путешествия случилось неожиданное: после внезапного нападения крыла истребителей Стражей двое из друзей были захвачены, а биплан третьего камнем рухнул вниз и остался догорать на невзрачном каменном утесе. И кто бы мог подумать, что столкновение пробудило от

многолетнего сна древнего мастера, могучего мага и строителя, одного из тех, кого в незапамятные времена люди называли Конструкторами...

Серый Рынок с высоты полета биплана. Не очень-то похоже на действительно оживленное место.

Первый уровень — это своеобразное обучение основным премудростям интерфейса и базовым игровым навыкам. Внимательно слушайте все советы благодарного Конструктора и приготовьтесь превратить небольшой островок в мощный боевой корабль — ваш будущий дом. Постройте маяк, навигационную башню и стационарную турель. Под чутким руководством Конструктора отбейте атаку случайно залетевших на огонек истребителей Стражей, научитесь управлять вашим персонажем и напоследок активируйте навигационную башню. Задерживаться здесь не имеет смысла — впереди нас ждут великие дела.

Серый Рынок

Стражи должны ответить за все, но прежде чем начинать крупномасштабные боевые действия, нужно заручиться поддержкой местного населения, таких же Бродяг, как и мы сами. Самый влиятельный из всех, Травейн, обитает в Сером Рынке — главном коммерческом центре всего Нижнего Уровня.

По прибытии к месту назначения по мостку перейдите с вашего острова на остров Травейна и поговорите с его единственным обитателем. После серии упреков, плавно переходящих в напутствия, соберите все подаренные Травейном артефакты, а заодно тщательно обыщите весь остров. Перед отправлением в дальнейшее путешествие на вашем летучем корабле должны быть как минимум одна пушка, ветряк, генерирующий энергию, ну и, конечно, маяк с навигационной башней. Когда строительство и все приготовления будут закончены, включайте двигатель и отправляйтесь навстречу приключениям.

Черные ущелья

Перед тем как попасть на местную базу Стражей, необходимо пройти первое испытание — провести свой остров через хорошо охраняемый каменный коридор. Что ж, будет отличный тест для наших навигаторских и боевых навыков. На вашем пути будут попадаться дирижабли и стационарные турели, расставленные по всему ущелью. Самой умной тактикой будет не нестись сломя голову вперед, а, попеременно активируя и дезактивируя навигационную башню, не спеша продвигаться от одной горной гряды к другой, отстреливая дирижабли и турели по ходу движения.

Чтобы успешно вести огонь, пушку необходимо установить в носовой части вашего импровизированного корабля. Также не забывайте время от времени прекращать движение, чтобы производить ремонт всех поврежденных в процессе зданий. Двигайтесь вперед медленно и осмотрительно, стараясь не пропустить ни одной вражьей пушки. Главное — не суетитесь, и тогда все у вас получится.

Таинственный остров

Порт атакован! Бомбардировщик заходит в роковое пике.

Загадочный берег, появившийся на горизонте, по вполне определенным причинам привлек наше внимание. Может быть, старые замковые руины скрывают что-нибудь необходимое в хозяйстве? Стоит проверить. Пришвартовавшись к острову, не спешите ступать на берег, а лучше внимательно осмотрите руины с безопасного расстояния. Заметили это нервное копошение среди каменных колонн? Так вот, это суетятся гигантские жуки-переростки, отвратительные твари, источающие ядовитый газ, на раз убивающий нашего Бродягу.

Сядьте за рычаги стационарной турели и хорошенько обработайте все побережье сплошными очередями. Когда в живых не останется ни одного жука, сходите на берег и прихватите ярко светящуюся сферу — так называемое боевое заклинание. Теперь мы вооружены и можем сражаться с недругами, бегая на своих двоих. Отправляйтесь в правую часть острова, к руинам, расстреливая попадающихся по пути жуков. По небольшой насыпи поднимитесь наверх на площадку к каменной башне. Здесь подберите еще один ценный артефакт — связку динамитных шашек, которыми хорошо разить особо крупные скопления живой силы противника. Переходите по навесному мостику на противоположную сторону каменных развалин и приготовьтесь отражать крупную атаку наших членистоногих друзей. Это не так сложно, как кажется на первый раз: две порции динамита и несколько метких выстрелов боевого заклинания — и дело в шляпе. Гораздо сложнее будет навсегда избавиться от жуков, уничтожив двух "маток", огромных органических существ, с периодом в несколько секунд рождающих новых и новых инсектоидов. Улучив момент, постарайтесь успеть подложить под "маток" динамит и отбежать на безопасное расстояние. Если маневр точно рассчитан и произведен — больше жучиные атаки нам не страшны.

Строго говоря, целью нашего визита на остров был сейф, ценнейший артефакт, хранившийся на плато с "матками", но вы ведь наверняка заметили еще одну полезную вещь на высокой башне, до которой никак нельзя добраться пешком? Заполучить дополнительную пушку (а это именно она) можно очень просто — дойдите до правого края острова и осторожно посмотрите вниз. Видите небольшой уступ? Прыгайте на него, идите по эдакому земляному карнизу до конца и в конце пути будете вознаграждены реактивным ранцем. Прощай, грешная земля, и да здравствует свободный полет! Потренировавшись некоторое время в полете, подберите с башни вожделенную пушку, постройте на острове сейф и с чистой совестью отправляйтесь дальше.

Самое первое сражение начинается с глобального светопреставления. Основной тон задает бомбардировщик.

Война начинается!

Ну что ж, пора преподать Стражам хороший урок! Прямо по курсу уже кипит битва, активируйте навигационную башню и, не обращая внимания на сплошной огонь вражьей авиации, пришвартовывайтесь к ближайшему острову. Бегите в центральную его часть, к небольшой крытой хибаре, возле которой сидит какой-то перепуганный Бродяга. Оказывается,

бедняга сильно ранен и уже не может оказывать сопротивление. Кроме того, его страшно перепугал вражеский бомбардировщик, разнесший добрую половину всех зданий.

База Стражей во всем своем зловещем великолепии. Лишь бы теперь суметь правильно притвориться "своим".

После окончания разговора без промедления мчитесь в левую часть острова к приплюснутой пушке на пригорке. Это — самое страшное оружие на всем Нижнем Уровне. Стационарная артиллерийская установка, она и только она сможет пробить толстую броню бомбардировщика. Садитесь за рычаги управления пушкой и начинайте планомерный обстрел самого крупного самолета во всей вражеской эскадре — не ошибетесь. После того как бомбардировщик камнем рухнет вниз, а с прочими самолетами расправятся автоматические турели, вновь подходите к раненому Бродяге и слушайте печальную исповедь. Отправляясь на тот свет, добрый странник завещал нам полезнейший артефакт — ангар. Что ж, воспользуемся наследием: постройте ангар на свободном месте своего острова, переключайтесь на непосредственное управление самолетом и внимательно осмотрите окрестности.

Вражеская база разместилась на двух соседних островах. Атаковать "в лоб" — чистейшее безрассудство, поэтому будем действовать хитростью. Обратите внимание на небольшие здания с огромными синими "лампами", разбросанные по островам. Это — генераторы энергии, за счет которой и функционирует вражеская база. Генераторы довольно слабы, поэтому вашей задачей будет, игнорируя подлые выпады со стороны вражьей артиллерии, расстрелять все генераторы один за другим. Как только последний из них навсегда сгинет в пламени всепоглощающего огня, миссия закончится, и можно будет с чистой совестью возвращаться домой.

Тщательная подготовка

В Сером Рынке уже вовсю празднуют нашу первую победу. Враг разгромлен, но чтобы окончательно добить гидру, нужно бить в самую голову. Настал момент для решающей атаки на главный оплот Стражей на Нижнем Уровне — базу Атанор. Впрочем, для начала Травейн просит нас об одной небольшой услуге. У него как раз закончились все сборщики, и нам требуется слетать на соседний остров и занять парочку у тамошнего Бродяги. Что ж, возвращайтесь на остров, активируйте навигационную башню и неспешно двигайтесь до следующей контрольной точки.

Добравшись до острова, поговорите с его хозяином, но, получив необходимый сборщик, не торопитесь возвращаться. Тщательно обыщите все островные закоулки, и за ангарами найдете отличный "расширитель" для пояса. Вернувшись к Травейну и получив в награду за услугу артиллерийскую установку, вроде той, при помощи которой мы уничтожали бомбардировщик, проведите последнюю ревизию на острове. Снесите все пушки первого уровня, чтобы при помощи пресса превратить их в одну, а лучше две пушки второго, обязательно установите артиллерийскую установку и проведите тщательный ремонт всех зданий. Впереди нас ждут серьезные испытания.

Атанор, дом Серафима

Серафима, предводителя всех Стражей, кажется, нет дома. Но ничего — главное, что Атанор, страшный боевой комплекс, никуда не делся. Для начала успешной атаки необходимо тщательно разведать всю

местность. Поднимайте в воздух истребитель и осмотритесь: прямо по курсу, за горной грядой, расположен комплекс из нескольких платформ — это и есть Атанор. На островах слева и справа — комплексы поменьше, в основном ангары для истребителей. На пути линия артиллерийской обороны.

Главной костью в горле на пути к победе может стать периодический налет бомбардировщиков. Их ангар (самый большой из всех прочих) расположен на небольшом возвышении на правом острове. С его уничтожения можно начинать всю операцию. Подводить остров на расстояние пушечного выстрела слишком рискованно, поэтому действовать придется с воздуха. Маневрируйте, обстреливайте ангар, падая в пике, и, если не получается выйти из штопора, смело врезайтесь прямо в строение — ему все хуже. После того как угроза бомбового налета будет устранена, приступайте к неторопливому изничтожению ангаров поменьше. Это занятие может занять довольно много времени, но, поверьте, только при полном отсутствии угрозы с воздуха вы сможете провернуть основную операцию по уничтожению главной цитадели.

Само уничтожение базы состоит в следующем: на центральных платформах расположено несколько зданий в окружении больших пульсирующих сгустков энергии в форме сферы. Уничтожив эти сгустки, вы полностью лишите базу электроснабжения, и это — ее конец. Основная же проблема заключается в том, что их не так-то просто вывести из строя. Пустив несколько очередей по сфере, вы заметите, что частота ее пульсаций заметно увеличилась. Маневр заключается в том, чтобы, периодически обстреливая сферу, не дать угаснуть этим пульсациям и, добившись критичного их уровня, со всего маху влепить самолет в центр энергетического сгустка. Всю операцию следует повторять до тех пор, пока все четыре платформы со сферами не развалятся под вашим напором. Как только последняя платформа падет, битву со Стражами можно считать выигранной.

Возвращение на Серый Рынок

Ну что ж, покончив со Стражами, можно подниматься на более высокие Уровни, но для этого нам понадобится специальный двигатель, который может установить только Бродяга, живущий в Островном порту. К нему, пожалуй, и отправимся. Выслушав последние наставления Травейна, активируйте навигационную башню и отправляйтесь на поиски двигателя.

Островной порт

Иногда следует прибегать к услугам авиации, чтобы

Пришвартовавшись к порту, отправляйтесь на поиски местного хозяина. Выслушав поздравления и получив инструкции по установке двигателя... минуточку, а это что еще такое? Стражи! Откуда ни возьмись. Так, теперь самое время собраться с мыслями и, не задумываясь о причинах появления заклятых врагов, приготовиться к обороне. Бегите в левую часть острова и занимайте место за рычагами артиллерийской установки. В первую очередь попытайтесь вывести из строя бомбардировщик, активно поливающий ваш родной островок бомбовым дождем, а затем, переключившись на более легкие пушки, попытайтесь дать отпор прочим мелким самолетам.

В один прекрасный момент вы поймете, что сопротивление все нарастающим силам Стражей бесполезно, и, услышав зов хозяина порта, приготовьтесь спасаться бегством. Внимательно рассмотрите парящий вдоль порта *агрегат* (другим словом назвать это чудо техники не поворачивается

получить полную картину воздушного боя.

язык), который при помощи длинных манипуляторов по кусочкам растаскивает весь остров. Займите место на небольшом островке возле ящиков и дождитесь момента, когда адская машина оттяпает этот кусок земли и унесет куда-то в неизвестном направлении...

В тылу врага

Вот так влипли. Порт разграблен, мы лишены острова, а вдобавок еще и оказались в каком-то совершенно жутком месте и даже стали свидетелем выступления Серафима, предводителя Стражей. Впрочем, из всей его длинной речи можно сделать один очень полезный вывод: где-то неподалеку у Стражей есть генератор энергии чудовищной мощности, на охрану которого с минуты на минуту должно отправиться звено ракетных истребителей. В левой же части острова, на который нас занесла нелегкая, как раз расположен ангар. Была не была — играть, так уж по-крупному.

Подойдите к ангару и, активировав его, окажетесь внутри истребителя. Теперь придется на время забыть о приобретенных бесшабашных привычках и вспомнить об осторожности — в случае аварии нашего нового транспортного средства нам грозит немедленный Game Over.

Покружите некоторое время над вражьей базой, пока не заметите звено из трех истребителей того же типа, что и ваш. Включив ускорение, осторожно приближайтесь к звену, стараясь встать в формацию позади крайнего правого истребителя. Теперь ваша задача — ни в коем случае не выходить из этой формации, несмотря на многочисленные маневры звена в опасной скалистой местности. Чуть нарушите строй — будете немедленно расстреляны за неповиновение. Стойко сносите все лихие пике, и, пройдя в конце концов весь каменный лабиринт, звено ляжет на курс к секретной энергостанции.

Саботаж

В этой миссии вам куда больше пригодятся точная реакция и острый взгляд, чем пространные тактические советы... но тем не менее. Источник энергии спрятан в середине огромного нагромождения камней, и уничтожить его можно, только предварительно устранив все небольшие генераторы внутри каменного лабиринта. Задача осложняется тем, что кроме нас в этом районе кружит еще несколько истребителей противника, так что начинать свои подрывные действия следует с полной зачистки окружающего воздушного пространства.

Опасное сближение: прямо по курсу ядовитый жук.

Поодиночке выманивайте супостатов из лабиринта и расправляйтесь с ними на открытой местности — так будет, во-первых, гораздо проще уходить от встречных выстрелов "быстрым перемещением", а во-вторых, значительно уменьшаются шансы врезаться ненароком в какой-нибудь проплывающий обломок скалы. Расправившись с врагом, залетайте в лабиринт, уничтожайте очередной генератор и снова выбирайтесь наружу, ждать нового противника. Для окончательного вывода из строя энергостанции необходимо пять-шесть вылетов. Миссия сложная, так что оттачивайте свое пилотское мастерство.

Побег

Так, ну, на честном слове и на одном крыле нам кое-как удалось вернуться обратно, на базу Стражей. Что делать? Только одно — бежать, благо что наш старый добрый остров пришвартован рядом. Однако перед тем как активировать навигационную башню, осмотрите окрестности базы: возле мостика, ведущего к острову, лежит странного вида артефакт — тот самый невероятный двигатель, при помощи которого мы сможем путешествовать между Уровнями! Немедленно хватайте этот артефакт (а заодно и все остальное, что разбросано по всей базе без должного присмотра) и, пока не началась воздушная атака, бегите на свой остров и поскорее убирайтесь из этого проклятого места.

А вместо сердца — пламенный мотор

Ну вот, погони удалось избежать, порт уже близко, но он все еще во вражьих руках. Отремонтируйте все здания, возведите в носовой части острова две пушки, запаситесь полными баками энергии от ветряка и активируйте навигационную башню. Когда наш летучий корабль приблизится к узкой расселине между скалами, остановите двигатель и переключайтесь на управление артиллерийской установкой. А вот и острова Стражей! Хорошо вооруженные летучие голландцы наших противников обладают одним явным недостатком — одного-двух прямых попаданий в центральную башню из нашего главного калибра обычно хватает, чтобы остров, внезапно вспомнив о законах тяготения, рухнул вниз. Потренировавшись на уничтожении первого такого сателлита, снова активируйте навигационную башню и направляйтесь ко второй контрольной точке.

Вот здесь-то и развернется настоящее сражение. Во время этой атаки можете забыть обо всем, кроме маяка и артиллерийской установки. Без сохранности первого вам не выжить, без второй — просто не отбить массированное наступление. Конкретные советы здесь неуместны, поэтому положитесь на верность руки и благосклонность фортуны. Помните лишь одно заклинание — целить в башню, ни в пушки, ни в генераторы, а только в нее, родную.

Соблюдать правильное построение звена не так-то просто, как кажется.

Когда последний остров сгорит в нижних слоях атмосферы, вдруг объявится Серафим и в ярости пообещает обязательно найти нас и отомстить. Не в этой игре, дружище, потерпи-ка до продолжения. Отдышавшись после перестрелки, причаливайте к порту и, поговорив с хозяином, любуйтесь новообретенными гигантскими лопастями на земляном теле вашего корабля...

Травлю насекомых заказывали?

2

Ну что ж, чтобы наш новый чудо-двигатель был не простым украшением, а еще и приносил какую-то пользу, его необходимо заправить специальным (высокооктановым, вестимо) бензином. Благо такой, по слухам, есть где-то на островке прямо по курсу. Пришвартовавшись, сходите на берег и по натянутым между скал деревянным мосткам двигайтесь вглубь острова. С правой стороны на небольшом плато явно видны какие-то признаки жизни — зайдем на огонек? А вот и хозяин — не слишком-то дружелюбный и крайне ленивый Бродяга, который запустил свой остров до такой степени, что на нем развелись целые полчища

жуков-переростков. Чтобы получить вожделенный бензин, придется помочь ему в избавлении от инсектоидов и зачистить нижние уровни.

По деревянному мостку, слева от хибары Бродяги, спускайтесь вниз и двигайтесь в сторону небольшого дощатого навеса, на котором лежит необходимое для зачистки боевое заклинание. Ну и хозяин! Наверное, два года не выходил из своего домика — доски навеса настолько прогнили, что мы камнем рухнули вниз. Что ж, так будет даже удобнее. Внимательно осмотритесь по сторонам, подберите еще одно боевое заклинание и смело прыгайте на небольшой выступ на противоположной скале. Теперь настал черед непрекращающихся прыжковых упражнений. С каждого нового уступа вы сможете перепрыгнуть только на следующий, и таким образом в конце концов окажетесь внизу. Не увлекайтесь, периодически останавливайтесь и прислушивайтесь ко всем подозрительным шорохам. Как только услышите характерное чавканье — жуки уже близко. После прыжков, внизу, около помоста, вас уже ждет небольшой отряд членистоногих. Расстреляйте их с безопасного расстояния и спрыгивайте вниз. Продолжайте спуск. Прыжок, отстрел жуков на противоположном берегу, снова прыжок, и так далее.

Против бортовой артиллерии не устоит ни один истребитель!

Продолжайте движение до тех пор, пока не окажетесь на небольшом плато, откуда уже и не попрыгаешь. Подойдите к самому краю и внимательно осмотрите противоположный берег — за сводчатыми скалами можно различить двух "маток", производящих на свет все новых жуков. Теперь осталось только расстрелять их, осторожно целясь и не переводя заряд боевого заклинания на обстрел горной породы. Покончив с "матками", тем же путем возвращайтесь обратно. Возле того места, где мы приземлились, упав с навеса, перепрыгивайте на противоположную сторону и взбирайтесь по уступчикам на самый верх до жилища Бродяги.

Нет, каков хитрец! Вместо того чтобы выделить нам честно отработанный бензин, он неопределенно машет рукой куда-то наверх — там, мол, иди и забирай. Делать нечего, придется забирать. Если в битвах с жуками вы потеряли часть здоровья, то можно немного подлечиться энергетическими сгустками, спрятанными в ящиках возле домика Бродяги, или же вернуться на родной остров за подкреплением. Закончив все приготовления, поднимайтесь от бродяжкиной хаты по мостику (во время нашего первого посещения его еще не было) наверх и, бесконечно поднимаясь ввысь и переходя со скалы на скалу, продолжайте восхождение. По пути обязательно захватите связку динамита — она вам очень пригодится. В конце концов вы окажетесь на длинном подвесном мосту, оккупированном полчищами жуков. Не позволяйте членистоногим приближаться на близкое расстояние, обложите подступы динамитом и расстреливайте всех уцелевших огнем боевого заклинания.

Так, отлично, теперь надо что-то придумать, чтобы подняться наверх. Обратите внимание на высокий каменный столб на противоположной стороне мостка. Положите под его основание динамитную шашку и после взрыва по такому импровизированному мосту поднимайтесь наверх. Где-то в середине нас ждет очередной сюрприз — два жука, неожиданно появившихся прямо по курсу. Расстреливать их не имеет смысла, потому что сзади в это время напирают еще двое. Действуйте без промедления — заряжайте динамитную шашку и со всех ног бегите назад. Не добегая до жуков, прыгайте с таким расчетом, чтобы приземлиться возле основания сваленного столба. После взрыва добейте выживших и поднимайтесь наверх, где, после еще одной небольшой стычки, впереди откроется мост, ведущий к баку с вожделенным горючим. Все, прощай, островной хитрюга, а мы отправляемся спасать мир и поднимаемся на второй уровень. В стратосферу.

Второй Уровень

При помощи нашего нового двигателя нам удалось беспрепятственно долететь до Второго Уровня. Друзей теперь все меньше, а вот врагов основательно прибавилось... Чтобы продолжать движение, необходимо взять приступом впередистоящий вражий бастион. Тактика здесь аналогична всем нашим предыдущим крупным сражениям, но дело осложняется тем, что сражение происходит ночью, поэтому придется ориентироваться по огням вражеской артиллерии. Для начала, впрочем, стоит задействовать свою. Переключайтесь на артиллерийскую установку и, для разминки уничтожив пару безобидных дирижаблей, приступайте к зачистке берега острова прямо по курсу. Весь берег впереди усеян пушками, весьма безобидными, если палить по ним издалека прямой наводкой, но крайне опасными, если подбираться ближе. Поэтому включайте навигационную башню только после того, как все до единой пушки будут уничтожены.

В такие минуты затишья самое время заняться капитальным ремонтом базы.

Ну а дальше все по давно накатанному сценарию. Выпускайте из ангара самолет и начинайте самолично инспектировать окрестности в поисках голубых энергетических генераторов, поддерживающих силовое поле вокруг строения на центральном острове. Основная масса генераторов сосредоточена на правом острове под защитой пушек. Не геройствуйте, а действуйте методом летчика Гастелло — после одного столкновения генератор вряд ли останется функционирующим. Когда все генераторы будут выведены из строя, включайте навигационную башню и прямым ходом двигайтесь к зданию на центральном острове.

Прорывая оборону

Наше движение в глубокий вражий тыл продолжается. На этот раз придется сломя голову нестись сквозь редкое каменное море, попутно отстреливаясь от наседающих орд разъяренных насекомых. В самом начале уровня активируйте артиллерийскую установку и попытайтесь избавиться от небольшого острова Стражей, заходящего в атаку с левого фланга. Как и всегда, игнорируйте пушки и цельтесь прямиком в башню. Два-три прямых попадания — и от острова останется один только запах серы в атмосфере. После расправы включайте навигационную башню и двигайтесь вперед, одновременно с этим пытаясь изничтожить еще один остров, на этот раз заходящий справа.

Теперь об артиллерийской установке можете забыть. Включайте навигационную башню и, медленно продвигаясь вперед, отстреливайте наседающих вражин, сидя за штурвалом самолета. В принципе, эта миссия не представляет собой ничего сложного, но у нас появляется отличная возможность изучить все повадки насекомых и потренироваться противостоять им в воздухе. Помните, что цель жуков — во что бы то ни стало добраться до острова, и поэтому они прочно игнорируют кружащий неподалеку самолет и становятся легкой добычей опытного летчика.

Линия огня

Проводя часы в такой блаженной задумчивости, можно прохлопать очередной воздушный налет.

База наших союзников атакована! Враг наступает со всех сторон, кругом кипит спешная эвакуация, и нам нужно, на время оставив собственный остров, как можно дольше стараться сдержать противника. Выслушайте все инструкции Бродяги, прыгайте в синий светящийся телепорт и занимайте место возле странного вида синей пушки. Это — самонаводящаяся ракетная установка с программным управлением. Лучшее оружие во всем мире Бродяг. Цель вашей миссии проста, но почетна — стреляя из пушки по приближающимся самолетам недругов, не дать ни одному из них пересечь линию обороны. Можете расслабиться и хорошенько отдохнуть — стрелять из такой установки легче легкого, а впереди нас еще ждут куда более сложные испытания.

Затерянный остров

Вот и настал момент истины. Для решающего прорыва нам вызвались помочь два других Бродяги со своими небольшими островками. Кроме как отвлекать огонь на себя, они больше ни для чего не годны, поэтому действовать все же придется в одиночку. Принцип боевых действий тот же, что и в первой миссии на втором уровне — на всех парах лететь вперед, отстреливаясь от многочисленных атак насекомых.

Доставайте из закромов все возможные пушки и расставляйте их на любые свободные места — сейчас предстоит пережить серию коварнейших налетов с воздуха. Главное правило вашей борьбы — ни на секунду не прерывайте движения. Жуки будут целиться в навигационную башню, но частенько врезаясь в маяк. Предоставьте оборону автоматическим пушкам, а сами дежурьте попеременно возле башни и маяка, немедленно включая починку при первых же признаках опасности. Если вдруг башня оказалась уничтоженной, а на восстановление не хватает энергии — немедленно садитесь за штурвал самолета и самолично вылетайте навстречу очередному вражескому крылу, остановить вы их не остановите, но сможете хотя бы задержать на то время, пока накопится необходимая для ремонта энергия. Сохраняйте бдительность, ни на минуту не прекращайте движения, и все у вас получится.

В конце пути перед нами откроется тихий остров, своим идиллическим спокойствием совершенно выбивающийся из картины царящего вокруг хаоса. Впрочем, спешу вас обрадовать — это спокойствие всего лишь видимость. Отправляйтесь в правую часть острова, поднимитесь по небольшой насыпи вверх, переходите по навесному мостику к замку и... Всякое ожидали мы увидеть на острове, но это! Перед нами собственной персоной предстал еще один Конструктор (или, если быть более точным, Конструкторша). После краткого разговора, грубо прерванного неизвестно откуда взявшимися жуками, быстро подбирайте оставленные Конструкторшей боевое заклинание и расширение для пояса и, не разбирая дороги, мчитесь к родному острову.

Меня зовут Чкалов, Валерий Чкалов

Проблема идет за проблемой. На этот раз нам срочно потребовалось несколько энергетических сгустков, а вокруг, как назло, одна поднебесная степь. Делать нечего, придется добывать с боем. Единственное во всей округе здание — вражеский охранный комплекс с внутренней электростанцией. Вот к ней нам и нужно проложить путь. Задача не такая сложная, как кажется на первый взгляд, главное в этом деле — отличная подготовка и умение управлять самолетом. Да что греха таить — чтобы пройти эту миссию, ваше второе имя должно быть Чкалов. Как минимум.

Подлетев к станции, внимательно осмотрите всю конструкцию — она состоит из двух внутренних "колец", вращающихся в разные стороны. Первое кольцо хорошо охраняется станковыми пулеметами, так что

Море Огня прямо по курсу - эти огненные сгустки придется отстреливать буквально в лёт.

единственное наше спасение в маневрировании. Обратите внимание на круглые задраенные люки по всей площади первого кольца. После нескольких залпов такой люк взрывается, открывая небольшое окошко, через которое можно проникнуть ко второму кольцу. Осторожно летите вдоль кольца и, расстреляв приглянувшийся люк, врубайте ускорение и на полном ходу попытайтесь прошмыгнуть внутрь. Оказавшись возле второго кольца, вы обнаружите еще один вращающийся обруч с очередной серией люков. Повторите всю операцию и проникайте во внутреннее помещение. Теперь осторожно — старайтесь, не особо маневрируя, долететь до самого верха внутреннего купола и схватить несколько энергетических сгустков. Получилось? Отлично, той же дорогой возвращайтесь назад, вылетайте на свежий воздух и готовьтесь к новым испытаниям.

Море Огня

А впереди нам предстоит поистине дантовский тест — провести собственный остров через Море Огня, проклятое место, которое обходят стороной даже опытные воздухоплаватели. Перед рывком в аллею извергающихся вулканов осмотрите остров и позаботьтесь о наличии мощной пушки в носовой части нашего летающего корабля. Пушку следует поставить с таким расчетом, чтобы линия ее огня перекрывала зону маяка и навигационной башни.

Броненосец на марше. Эти цеппелины наверху следует защищать в первую очередь.

Начав движение, самолично занимайте место стрелка и приготовьтесь к тщательному отстрелу всех вырывающихся из жерл вулканов метеоритов. Эти метеориты будут ровным слоем покрывать всю поверхность вашего острова, но на них можно закрыть глаза и сосредоточиться лишь на тех, что падают возле маяка и навигационной башни. Если не уследите и башня окажется в руинах — проще начать игру заново, чем пытаться ее восстановить: ремонт отнимет слишком много времени, за которое метеориты обязательно коснутся маяка. В конце пути вас ожидает обширный остров и долгая беседа со старым воякой Капитаном. Не устояв перед авторитетом Конструкторов, он решается на отчаянный шаг — отдать в наше распоряжение настоящий, хотя и потрепанный временем, боевой крейсер.

Дорогу броненосцу!

Вот так махина! Титан, фрегат, настоящий броненосец! Жаль, нам так и не позволят им управлять. Наша роль в этой миссии — служить эскортом и защищать крейсер от всех нахальных нападок с воздуха. Помните, что, пока мы не начнем движение, махина даже не подумает сдвинуться с места и всегда неотступно будет следовать за нами по пятам. Эта миссия очень похожа на те, в которых мы уже боролись против полчищ инсектоидов, так что особых трудностей возникнуть не должно. Самое главное правило — постоянно держитесь рядом с крейсером, останавливайте двигатель, если он отстал, и включайте на полную, когда ушел слишком далеко. С инсектоидами должны отлично расправиться ваши автоматические пушки при

поддержке истребителей крейсера, но для полной безопасности вам все же не помешает лишний раз провести воздушную рекогносцировку.

Зловещие четыре башни источают свою злую энергию.

Ангар для бомбардировщика (а к тому времени он обязательно появится среди ваших артефактов) строить пока что необязательно, с делом отлично справится и истребитель. Поднимайтесь в воздух, с ускорением летите вперед и расстреливайте все встреченные по пути "гнезда" ненавистных жуков. Тратить время на расстрел вражеских пушек не имеет смысла — с ними отлично справится крейсерская артиллерия.

Четыре башни

После удачного прорыва нас снова награждают диверсионной миссией. На этот раз предстоит штурмом взять целый насекомый укрепрайон... даже не подлетая к нему на острове. Действовать придется хитростью, наглостью и с некоторой долей риска. Впервые оказавшись возле поля предстоящего сражения, укрепите ваши пушки, снесите бомбардировочный ангар и возведите второй истребительный — в связи с частыми налетами жуков хорошая воздушная поддержка вам более чем пригодится. Отремонтировав напоследок все здания, начинайте осторожно перепрыгивать с островка на островок, продвигаясь вперед, к центральному островку, на котором запрятан какой-то полезный артефакт. Так и есть, реактивный ранец! Теперь дело пойдет веселей.

При помощи ранца отлетите повыше и внимательно осмотрите маячащий вдали вражий бастион. Видите четыре высокие башни, от которых струятся длинные энергетические полосы к защитному полю в самом центре острова? Вот с ними-то нам и предстоит покончить самым решительным образом. Будьте крайне бдительны — все окрестности острова буквально напичканы стационарными пулеметами, которые всячески пытаются сбить такую легкую цель, как парящий в поднебесье Бродяга. Петляйте, идите близко к земле, прячьтесь за валунами на островках, главное — ни на секунду не останавливайтесь на одном месте, и спасение будет вам обеспечено. Если не хотите вступать в длительную борьбу с пушками, существует еще один метод. Осторожно летите в левую часть острова, приземляйтесь и тщательно осмотрите все ложбинки — где-то здесь обязательно лежит несколько динамитных связок. Бросьте такую шашку возле пушки, и буквально через пару секунд от нее не останется и следа.

Но это уже скорее дополнительное задание. Наша основная миссия — избавиться от четырех башен и отключить защитное поле. Возле основания каждой из башен стоит незаметный генератор, для удобства подсвеченный красным. Задача состоит в том, чтобы подлететь к этому генератору вплотную и, ударившись со всего маху лбом о клепаную его поверхность, отключить красное защитное поле и со всего духу удирать с места событий. После такого вандализма сверхчувствительные генераторы обычно незамедлительно взрываются, снося заодно и башню. Провернув такой трюк со всеми четырьмя башнями, пробирайтесь в правую часть острова, где под прикрытием огромной арматуры притаился пятый генератор. Выводите его из строя тем же простым способом и — обратно, на родной остров! Конец уже где-то не за горами.

Тропинка к волчьему логову

Жучиная "матка" - наш последний и самый страшный противник.

Этот уровень — практически точная копия одного из самых первых заданий, где мы должны были провести остров через каменный коридор, с той лишь разницей, что на этот раз опасность не так явна. Починив все островное оборудование, активируйте навигационную башню и начинайте движение вглубь каменного мешка. Пройдя под первой аркой, выключите двигатель и приготовьтесь отражать атаку. С насекомыми, налетевшими из поднебесья, справятся ваши автоматические пушки, вы же в это время постарайтесь разделаться с теми членистоногими, что прыгают с арки. Для этих целей перед полетом было бы очень нелишним возвести запасную башню в кормовой части острова и, в случае надобности, самолично садиться за рычаги управления и разбивать ползающих по земле тварей.

Подобные атаки будут повторяться после каждой следующей арки: сперва налет с воздуха, а потом битва на земле. Обратите также внимание, что при встрече с Бродягой коварные жуки норовят тут же взорваться — этим их природным свойством стоит воспользоваться, дабы заманивать тварей в безопасную часть острова и избегать тем самым больших повреждений ваших строений от взрывов. Если на половине пути врагам все же удастся снести ваш ветряк — не паникуйте, а снаряжайте самолет и летите впереди острова, инспектируя левый край каменного коридора. На небольшом островке где-то в середине кто-то заботливо оставил несколько энергетических сгустков и дополнительную пушку.

Финальная схватка

Последний бой — он трудный самый. Отступать некуда — позади Серый Рынок, впереди — Море Огня, а где-то между ними и засела в неприступной цитадели главная "матка" членистоногих. Перед началом атаки обязательно проинспектируйте родной остров. Позаботьтесь о том, чтобы в носовой части стояло как минимум две автоматические пушки второго, а лучше третьего уровня, в кормовой части был возведен дополнительный ветряк, а по бокам обязательно наличествовали два ангара — для истребителей и бомбардировщиков. Когда все будет готово, включайте навигационную башню и не спеша двигайтесь к первой контрольной точке. На середине пути останавливайте движение, берите на себя управление бомбардировщиком и хорошенько осмотрите подходы внутрь огромного каменного атолла.

Единственный "вход" в цитадель, затерявшуюся среди скал, хорошо охраняется автоматическими пушками, поэтому атаковать "в лоб" — подобно смерти. Для начала хорошенько обработайте вражьи укрепления при помощи бомбардировщика. Это не так просто, придется набирать максимальную высоту и производить сброс смертельных взрывпакетов практически на глазок. Когда с первыми укреплениями будет покончено, переключайтесь на управление истребителем и внимательно изучите все внутреннее устройство каменного атолла. Обратите внимание на огромный помост в левой части острова, где на костяном алтаре возлежит страхолюдное существо, сильно смахивающее на гигантского разжиревшего таракана. Это и есть "матка" жуков — наш главный враг. Среди скал на порогах и возвышениях будут частенько попадаться

жучьи гнезда — нещадно истребляйте их с воздуха, стараясь не пропустить ни одного — когда в атолле появится наш летающий остров, затаившиеся до поры до времени насекомые мигом ринутся в атаку. Произведя разведку, снова переключайтесь на навигационную башню, включайте двигатель и начинайте штурм остатков первичной линии обороны.

Еще через секунду вражеский остров навсегда погрузится в нижние слои атмосферы.

Если до этого момента вы хорошо поработали с воздуха, то при помощи бортовых пушек мигом прорветесь внутрь атолла. Тут вас ждет очередной сюрприз — выплывший откуда-то из нижних слоев атмосферы небольшой островок, вооруженный несколькими пушками. Не теряйте самообладания, переключайте одну из ваших пушек на ручной режим огня и самолично обстреливайте остров, пытаясь попасть в башню в виде глаза в середине. Оказавшись вне зоны обстрела, отремонтируйте все поврежденные строения и приготовьтесь к очень сложному маневру. Если направить остров ко второй контрольной точке — вы окажетесь под обстрелом пушек второй линии обороны. Избавиться от них простыми бомбежками нельзя: "матка" таракашек обладает неограниченными энергетическими ресурсами, и на месте уничтоженной вами пушки во второй линии тут же появится новая. Поэтому придется идти напролом: включайте двигатели и на всех парах мчитесь к третьей контрольной точке, оставив пушкам возможность самостоятельно отстреливаться от врага, а сами тем временем переключайтесь на бомбардировщик и воспаряйте в верхние слои атмосферы. Старайтесь держаться поближе к острову, но также не держитесь слишком низко, чтобы не попасть под вражеский обстрел с земли. Как только наша крепость минует вторую линию обороны, появится еще один остров с "глазом". Тут уж в точности повторяйте подвиг Гастелло — резко пикируйте вниз, отчаянно бомбите вражий остров и на излете постарайтесь врезаться ровно в башню в центре.

Вылет истребителя на встречу к финальному боссу.

Так, самая нервная часть уже позади, но до самого сложного еще далеко. Остановившись в последней контрольной точке, отремонтируйте все здания, а если у вас к этому моменту до сих пор не было пушки в кормовой части острова — то самое время ее построить. Враг в виде злобных насекомых будет налетать небольшими стайками, с которыми без труда справятся ваши пушки, а вы пока осмотритесь по сторонам. Видите, неподалеку от трона жучьей королевы расположился еще один остров с "глазом", привязанный к земле какими-то странными энергетическими отростками? Он-то и станет ключом к нашей победе. Осторожно подлетите к острову на истребителе, расстреляйте органические отростки и пронаблюдайте за его траекторией полета. Заметили, что он постоянно ходит по кругу, порой пролетая мимо трона "матки"? Теперь главное не упустить момент. Эскортируйте остров при помощи бомбардировщика и в тот момент, когда он поравняется с троном, начинайте густо посыпать его поверхность бомбами. Это не так просто, как кажется, поэтому, вполне возможно, потребуется несколько попыток. Но если вдруг все пройдет удачно, остров, потеряв управление, покачнется в воздухе и с силой рухнет на тушу визжащей от ужаса "матки"...

Неужели это все? В общем-то, да. Серый Рынок снова свободен, Бродяги могут спокойно путешествовать по уровням, но... Стражи не повержены до конца, и нам до сих пор ничего не известно о судьбе пропавших друзей. Новые приключения не за горами, и... до встречи в Nomads 2?

Дополнительно

Горячие клавиши

Перемещение — клавиши курсора или W, A, S, D
Огонь — Ctrl
Прыжок/полет — "пробел"
Действие — левая кнопка мыши
Ускорение (в полете) — правая кнопка мыши
Мгновенное перемещение (в полете) — двойной щелчок правой кнопкой мыши
Переключение между зданиями — Tab
Выход в меню — F1

Статьи появляются на сайте не ранее, чем через 2 месяца после публикации в журнале.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ РЕЙТИНГ МАТЕРИАЛА 9.6

проголосовало человек: **458**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

©1997-2024 ООО «Игромедиа».
Условия воспроизведения материалов с данного сайта.
Сайт оптимизирован под разрешение 1024x768.

Rambler's Top100